Conan: Capítulo 6 - Lobo do Deserto e Vingador (29 a 32 anos)

por Fernando Neeser de Aragão
em 07/10/2004

Cronologia de Conan, o Bárbaro

Interpretada por Fernando Neeser de Aragão
Baseada parcialmente na obra de Robert E. Howard, John D. Clark, P. Schulyer Miller. Jim Neal e Marvel Comics

Abaixo, um pequeno índice para facilitar a localização das publicações onde as histórias foram mostradas:

ACB – ALMANAQUE DE CONAN, O BÁRBARO
CA – CAPITÃO AMÉRICA
CB – CONAN, O BÁRBARO
CNA – CONAN, O AVENTUREIRO
CR – CONAN REI
CS – CONAN SAGA
ESC – A ESPADA SELVAGEM DE CONAN
ESCOR – A ESPADA SELVAGEM EM CORES
HTV – HERÓIS DA TV
RC – REI CONAN
SAM – SUPERAVENTURAS MARVEL
CONAN - ESPADA E MAGIA (LIVROS E BOLSO DA ED. UNICÓRNIO AZUL)

CAPÍTULO 6

Lobo do Deserto e Vingador (29 a 32 anos)

A Chegada dos Zuagires

Yildiz morre e é sucedido pelo seu filho voraz e beligerante, Yezdigerd, um construtor de impérios por talento e temperamento. Mas os reinos ocidentais estão ocupados demais brigando entre si para notar o perigo potencial. Enquanto Yezdigerd (em quem Conan deixou uma cicatriz para o resto da vida) está ocupado consolidando seu novo trono, os senhores feudais de duas cidades turanianas - Forte Ghori e Khawarizm - iniciam uma virtual guerra civil. Pego no meio, Conan precisa fugir para salvar sua vida, penetrando no lamaçal infestado de dragões que é o Pântano do Pesadelo (Conan, o Indomável/GM 12).

Cansado e com sede no Deserto Kharamun, ele chega a uma cidade perdida governada por um stígio proscrito chamado Nekht Semerkeht. Conan fere mortalmente o feiticeiro e mata um de seus demônios voadores do Além; o feiticeiro moribundo faz a cidade desabar ao redor de seus habitantes (Nekht Semerkeht/ ESC 128).

Sem nenhuma boa oportunidade para retornar à vida de ladrão, o Bárbaro acaba aceitando um emprego honesto - empunhar um martelo nas minas de ferro de Shapoor, no norte de Koth. Logo, porém, é despedido por se meter em brigas. Na cidade de Kadath, Conan é persuadido por uma mulher a salvar seu amante da loucura - e, para isso, enfrenta um demônio de escamas (Estrela de Thamazhu/ CS 13).

Vagando para o sul, Conan torna-se capitão da guarda real na corte de Khauran, um reino de fronteira ao lado de Khoraja. Com a ajuda do mercenário Constantius, a bruxa Salomé depõe a rainha - sua irmã gêmea, Taramis.

Por sua lealdade à rainha, Conan é crucificado no deserto, e quebra, com os dentes, o pescoço de um abutre que tenta devorá-lo. O Bárbaro salva-se quando a cruz é derrubada pelo chefe zuagir Olgerd Vladislav. O Cimério se recupera, toma o comando, quebra a mão do cruel Olgerd, e reconquista Khauran para Taramis. Após crucificar Constantius na mesma cruz em que foi pendurado, Conan lidera os zuagires para atormentar os turanianos (A Maldição da Lua Crescente/ ESC 5).

Enquanto isso, Olgerd Vladislav, deposto de chefe zuagir por Conan e atirado ao deserto para morrer, é encontrado e tratado por Ahmed Mullah e sua filha arqueira Dhira. No momento oportuno, Olgerd mata o velho e embosca Conan. Mas o oásis que escolheu para executar sua vingança fica acima dos domínios de um gigante adormecido, que desperta e destrói seus planos (O Terror dorme sob a Areia/ ESC 6). O próprio Olgerd não é morto pelo Adormecido, como Conan acreditava, e eventualmente obtém um talismã mágico que cura sua mão aleijada. E jura se vingar do Bárbaro (O Espelho de Manticore/ ESC 34).

Conan parte sozinho para investigar rumores de um misterioso templo que surgiu da noite para o dia, na cidade shemita de Akbitana. Ele nunca chega a compreender totalmente que o tempo retrocedeu desde a Babilônia (da qual, é claro, nunca ouviu falar) por obra de Shamash-Sham-Ukin, feiticeiro daquele futuro. Mas o Bárbaro entende muito bem a ameaça que representa o dragão carnívoro que emerge da Fonte do Tempo. Depois que o babilônio cai nas águas sobrenaturais, o Cimério mata a fera (que será chamada de tiranossauro rex) e parte, deixando as crianças brincando em sua carcaça e um açougueiro imaginando quantos bifes poderia tirar do animal (A Cidadela no Centro do Tempo/ ESC 6).

Em seguida, um grupo de zuagires, ignorando o conselho de Conan, ataca a fortaleza do sultão Onan Bahk Galeen. Através de um ardil, uma mulher tribal chamada Esmalia penetra no castelo e abre a ponte levadiça o suficiente para que o Bárbaro a atravesse. Ele, então, baixa a ponte de vez para permitir a entrada dos terríveis zuagires e vê o sultão morrer em seu próprio fosso (O Fosso de Sangue/ ESC 94).

Logo depois, Kah-Tah-Dhen, o Deus da Decapitação, aprisionado por milênios sob uma montanha ao leste da cidade shemita de Shushan, é libertado por um terremoto. O soberano de Shushan envia uma força, que inclui um campeão e sua concubina favorita - o guerreiro para enfrentar o deus ou a mulher para ser sacrificada, o que se mostrar mais oportuno. O Cimério e alguns de seus homens seguem os shemitas até as cavernas onde habita Kah-Tah-Dhen, uma aranha monstruosa, e a destroem, provocando o desabamento de parte do túnel sobre ela, mas não antes de uma pequena horda de filhotes ser chocada (O Deus Decapitador/ ESC 136).

Retornando aos zuagires, Conan é deposto por um subchefe invejoso. Mas seu sucessor não contava com uma maldição, provocada por um antigo ídolo em forma de gato que havia encontrado nas areias do deserto (A Maldição da Deusa-Gato/ ESC 8). Pouco depois, ele procura Alwazir, um velho amigo, que havia dito ter roubado as fabulosas jóias Sangue dos Deuses. Conan descobre que o amigo cresceu até adquirir proporções gigantescas após beber as águas estranhas e brilhantes de uma caverna no deserto. Um aventureiro chamado Vallon, que também procura as gemas lendárias, fere Alwazir - e é morto por Conan em retaliação. Ironicamente, Alwazir havia jogado as jóias malditas no Mar Vilayet, um ano antes, ao deixar Turan (O Sangue dos Deuses/ ESC 16).

Disfarçado de Shirkuh, o Zamoriano, Conan infiltra-se na Fortaleza dos Ladrões, no deserto, numa malsucedida tentativa de tomar o local - e acaba cara a cara com homens que, ao que parece, vieram de outra estrela. A fortaleza não sobrevive ao encontro com esses bizarros visitantes (Jornada para o Inferno/ ESC 7). Em Zamboula, Conan logo entra em atrito com a lei e cruza o Rio Styx. Lá, ele reencontra Shamash-Sham-Ukin, o feiticeiro babilônio, que sobreviveu à queda na Fonte do Tempo, reconstruiu seu templo e encheu o local de escravos egípcios do futuro. Quando um demônio-serpente é trazido à vida, é Conan quem o derrota, enquanto Shamash-Sham-Ukin desaparece novamente nas brumas do tempo (As Presas da Serpente/ CS 1).

O segundo período de Conan como líder zuagir não dura muito, pois o rei Yezdigerd envia tropas para emboscá-los, usando informações fornecidas pelo zamoriano Vardanes. O Cimério sobrevive e persegue o traidor pelas areias do deserto até ser abandonado por seus zuagires. Pouco depois, ele assume o papel de um libertador que, segundo uma profecia local, irá livrar a cidade de Akhlat do demônio em forma de mulher que se alimenta de força vital. O Bárbaro cumpre a profecia e sai da cidade (O Olho da Morte/ ESC 20). No deserto, Conan salva uma bela jovem tribal, a qual ele descobre transformar-se em lobisomem. Quando a vida do Cimério é ameaçada pela criatura, o pai da garota se vê obrigado a matá-la (Noite do Lobo/ CB 18).

Mercenário e Errante

Acompanhado da escrava Zuleika, Conan chega ao Castelo Rubro, que é assombrado pela memória de cem soldados, massacrados em seu interior duas décadas antes. O atual senhor do castelo é o nemédio Amalric - a quem até o Cimério acostumou-se a chamar de Malthom. Durante um cerco ao castelo, Conan mata um traidor na masmorra subterrânea e seu sangue traz à vida as dezenas de esqueletos, que, empunhando espadas, partem para matar os invasores. Amalric casa-se com Zuleika e o Bárbaro parte rumo a Zamboula (Os Espectros do Castelo Rubro/ESC 1).

Conan volta a Zamboula e descobre que sua última travessura já foi esquecida. Nesta cidade, construída por stígios e agora governada por Aghrapur, o Cimério resgata o sátrapa turaniano Jungir Khan e sua amante, Nafertari, da loucura induzida por um sinistro sacerdote do deus Hanuman. De quebra, salva os dois também dos canibais que vagam livremente pelas ruas à noite. Ele se vinga do estalajadeiro que tentou dá-lo como alimento aos canibais e parte com a jóia do sátrapa, a fabulosa Estrela de Khorala, roubada, um ano antes, da rainha de Ophir, a qual oferecera um quarto cheio de ouro para quem a devolvesse (As Negras Noites de Zamboula/ ESC 8).

Eventualmente, Conan chega a Ophir ainda de posse da suposta jóia mágica. Entretanto, ele descobre que o rei Moranthes II, sob a influência de seu sinistro primo, o Conde Rigello, aprisionou a rainha Marala devido a alegações mentirosas. Conan invade o castelo e a resgata. Quando Rigello os persegue, assim como o companheiro deles, o capitão Garus, a Estrela protege a rainha, ressuscitando guerreiros mortos em seu auxílio.
Marala parte para receber um título de família e terras na Aquilônia, onde um dia ela receberá o título de condessa Albiona (A Estrela de Khorala/ ESC 27).

Tomado pelo desejo de rever sua família, Conan segue para o norte, rumo à Ciméria. Chegando ao seu vale natal, ele salva sua irmã mais nova, Siobhan, e descobre que ela foi aleijada por um clã rival. Siobhan lhe conta que seus pais estão mortos e que dos seus parentes apenas ela e seus primos Humber - que teve a língua cortada - e Locrin ainda estão vivos. Conan fica sabendo que a tribo dos Falcões da Neve foi escravizada pelos Diarmiads, clã liderado por Maglocun e sua avó caolha Morag. Reconhecido, o Bárbaro se esconde na oficina abandonada de seu pai, o ferreiro Corin. Humber e Locrin lhe trazem um arado que foi forjado a partir da espada de seu pai. Conan transforma novamente o arado em espada, que é atingida por um raio (um sinal de Crom? Quem pode dizer?) e derrota os Diarmiads. Siobhan e Morag matam uma a outra; Humber também perece. Conan deixa a aldeia com a espada de seu pai (Ciméria/ ESC 61).

Ainda pela Ciméria, um demônio chamado Jergal Zadh e Cleolanthe, sua amada humana, tentam roubar a alma de Conan, mas fracassam. Conan foge com a mulher, mas ela se transforma em pó diante dos seus olhos, pois era mantida viva apenas pela magia do demônio (A Espada de Jergal Zadh/ CB 17). Na cidade de Akah Maat, no Reino da Fronteira, Conan encontra a guerreira alada Alhambra, cuja terra parece ser uma ilha voadora acima da Ciméria, mas o mais provável é que na verdade esteja localizada em outra dimensão. Ele a ajuda contra seus inimigos, guerreiros montados em enormes insetos - além de uma raça ancestral de demônios com asas de morcego (Os Homens-Pássaros de Akah Maat/ CB 17).

Procurando refúgio de uma tempestade, Conan é atacado por dois irmãos que se tornaram bestialmente inumanos devido à uma antiga maldição. O Bárbaro mata os dois e
deixa para a esposa de um deles a tarefa de enterrar os mortos (A Maldição/ ESC 70).

Nas Montanhas Graaskal entre a Hiperbórea e a Britúnia, Conan encontra sua velha companheira, Sonja. Em alguma parte do caminho, Conan recebeu uma missão - encontrar um ídolo com estranhos poderes, e o transportar de volta dentro de um recipiente de chumbo. Como Sonja está procurando por crianças vendidas como escravas na mesma direção, eles seguem juntos, seguidos por um destacamento de homens que inclui um gigante com máscara de metal chamado Rhuk. No templo subterrâneo do ídolo, ele e Sonja precisam afugentar uma monstruosidade de múltiplos membros. Sonja consegue botar Rhuk contra seu agressor, e ambos acabam mortos. Outro membro do destacamento escapa com o ídolo, sem o recipiente de chumbo - e morre em questão de dias devido a uma dose excessiva de radiação (O Ídolo Maldito/ CS 16).

Conan agora ajuda Sonja a resgatar algumas crianças das minas de ferro nas Graskaals. Ela as leva de volta aos pais, na Hirkânia, enquanto ele segue seu caminho.

Na cidade-estado brituniana de Berthalia, Conan é enviado por um rei para resgatar sua rainha de um feiticeiro. Mas as coisas nem sempre são o que parecem. Na verdade ela fugiu com seu amante, que finge ser um feiticeiro para manter o rei acuado. Conan dá continuidade à farsa, e o rei, temeroso, jura deixá-los em paz (A Farsa/ ESCOR 6).

No Reino da Fronteira, Conan ajuda três irmãs de outro mundo que ficaram presas na Terra por um acidente de feitiçaria (A Noite das Três Irmãs/ CB 14).

A Volta de Fafnir

Na cidade de Belglat, Conan encontra um homem que julgava morto - o ruivo Fafnir, que perdeu um braço combatendo em Makalet. Uma bruxa lhe concede um braço novo - mas é um braço amaldiçoado de um demônio inumano, que logo o domina e força Fafnir a matar uma jovem. Conan despedaça o talismã de cristal da feiticeira e a bruxa desaparece, assim como o braço demoníaco de Fafnir, tornando-o um vanir mais triste, porém mais sábio (A Casa das Caveiras/ CB 19). Conan e o castigado Fafnir viajam pelo Reino da Fronteira, e o vanir ajuda Conan a escapar de Jergal Zadh, um antigo inimigo demoníaco que deseja tomar o corpo do Cimério (Destruidor na Chama/ CB 19).

Prosseguindo viagem, os dois encontram uma antiga raça subterrânea que consegue assumir a aparência humana absorvendo a força vital de homens e mulheres verdadeiros. Fafnir se apaixona por um membro desta raça de enganoso aspecto humano - Krylixxa - mas ela morre quando deixa seu reino subterrâneo (A Caverna das Vinhas do Destino/ CB 19).

Conan e Fafnir roubam um templo na região, mas partem apenas com quinquilharias. Uma delas, um espelho que Conan dá de presente a uma garota em Thazarra, a transforma em uma feiticeira ancestral que se alimenta da força vital dos humanos. A garota troca de corpos várias vezes antes do espelho ser despedaçado e ela ser destruída (O Templo do Dragão/ CB 20). Seguindo rumo ao sul até a Nemédia, a dupla de bárbaros encontra um barão tirânico que os atira na arena para serem mortos pelo seu campeão, o gigantesco Gargantax. Conan mata Gargantax antes que este possa matar Fafnir, mas o vanir, humilhado, fica furioso por ter sido salvo, pois preferia continuar na batalha e ter vencido ou perdido como homem (Sangue do Titã/ CB 21). Sempre involuntariamente envolvidos em magia, Conan e Fafnir encontram a condessa Noirelle, que é mantida jovem e bela por certos ovos púrpuras. Encharcado da gema destes ovos, Fafnir é atirado de um penhasco por uma criatura semelhante a um dragão e a condessa salta atrás dele. Conan mata o monstro alado e jura encontrar os dois - se ainda estiverem vivos (O Ovo da Aurora do Tempo/ CB 21).

Enquanto procura Fafnir - e a Condessa Noirelle, se ainda estiver com ele -, Conan encontra novamente Alhambra, a mulher alada. Ela e um homem-macaco de pêlo branco chamado Villaro são prisioneiros de um circo mambembe que os exibe como aberrações. Conan a resgata, mas ela o abandona imediatamente em favor de Villaro, por quem se apaixonou (A Mulher-Pássaro e a Fera/ CB 21). Poucos dias depois, ao ter sua arma quebrada, Conan arranca uma espada de uma árvore para enfrentar alguns salteadores. A misteriosa espada prova ter vida própria. Em seguida, Conan salva uma jovem de alguns agressores, e ele a leva consigo quando a espada o conduz até a tumba

de um feiticeiro sem nome trajando uma toga vermelha - que volta à vida na presença da arma (A Tumba do Mago Escarlate/ CB 22). A garota se revela um demônio transmorfo enviada por seu mestre, Xulthum, o Senhor das Trevas, para recuperar sua espada perdida - a que Conan retirou da árvore. O feiticeiro a desintegra e revela que escondeu a espada na árvore para ocultá-la de seu maligno dono. Enquanto procuram o santuário de Xulthum para cravar uma espada mágica em seu coração sombrio, os dois encontram Fafnir, que tem estado bêbado desde que descobriu que a gema do ovo mágico lhe deu mil anos de vida. Os três partem para eliminar Xulthum mas, antes, o vilão mata Fafnir. Aparentemente, a imortalidade proporcionada pelo ovo mágico ao vanir era apenas à prova de velhice, e não contra morte em batalha (O Domínio dos Mortos/ CB 22).

Mercenário na Britúnia - de volta a Zamora

Ferido em uma briga, Conan é auxiliado por Petrus, um jovem fazendeiro estabelecido perto da fronteira brituniana. Os dois partem juntos e tornam-se mercenários, mas terminam em lados opostos, e Petrus acaba sendo enforcado como rebelde. Para compensar um pouco a perda, Conan envia para a mãe de Petrus um tesouro que recebeu como o último presente de seu filho, que deveria ter permanecido na fazenda (O Mercenário/ ESC 74). Algum tempo depois, empregado como mestre espadachim de um forte, protegendo a Britúnia de ataques de montanheses em uma passagem nas Montanhas Graaskal, Conan é recrutado para liderar uma caçada a um unicórnio na Hiperbórea. O chifre do animal será usado como afrodisíaco para o rei Milrathus, que ainda precisa gerar um herdeiro do sexo masculino. Sua irmã, a princesa Corialla, os acompanha, e o unicórnio acaba sendo maior do que qualquer cavalo de tração - e carnívoro. Ainda assim, Conan e Corialla, tendo se tornado amantes, bolam um plano para resolver o problema do herdeiro do rei (O Deus Unicórnio/ ESC 75).

Na tentativa de deixar as Montanhas Kezankianas, o Bárbaro da Ciméria acaba se envolvendo nas tramas de duas bruxas velhas, Shaalu e Veena. Conan, ao que parece, não consegue se livrar de demônios e profecias por muito tempo (O Segredo da Pedra Encantada/ ESC 162). Na primavera, após uma batalha, Conan e o recém-casado Gath são capturados e obrigados a empurrar uma imensa roda que bombeia água para os campos de lorde Thoyaga - que também se apropria da noiva de Gath, Frikka. Os dois fogem, mas ela se recusa a acompanhá-los, preferindo a vida mimada que descobriu ao lado de Thoyaga (A Roda/ ESC 76). Em seguida, o Cimério passa a servir ao rei Ronal, de Lapis L'Harr, mas logo muda de lado e adere à cidade de Rozalah B'Gen. Quando os monarcas de ambas as cidades morrem, Conan parte com um de seus soldados (Inimigos Demais/ CS 16). O Bárbaro é contratado como guarda de mercadores que transportam um dos seis braços da estátua de um deus, através da Coríntia até um templo em Zamora. Mas o sacerdote Nhuzemdar rouba o ícone, restaura uma estátua - que ele afirma ser de Bel - e a utiliza para unir os ladrões de Arenium e transformá-los em um exército conquistador. O plano fracassa com a intervenção da deusa rival Ashtoreth, através da guerreira e sacerdotisa Suva Marsa (O Deus dos Ladrões/ Sangue de Bel/ ESC 125). Nas Montanhas Kezankianas, o Cimério encontra uma raça anã descendente dos kushitas, que o trata como 'Amra', que significa 'O Leão' (Quando Surge um Deus/ CS 6). Chegando a Shadizar, Conan é recrutado pela guarda real. Porém, logo é convidado pelo rei a deixar a cidade (O Palácio do Prazer/ ESC 62). Em Areniun, uma dupla de ladrões - Sabo e Helliana - penetram nos destroços da Torre do Elefante em busca do que restou das pedras preciosas da torre desabada. No entanto, conseguem apenas reavivar a memória de Harpagus, o sacerdote de Zath que tentara

matar Conan em Yezud. Para se vingar do Bárbaro, Harpagus envia Helliana para caçar Conan. Em Shadizar, o Cimério acaba caindo na armadilha feita pela ladra, mas se safa e a persegue até Areniun, onde enfrenta e mata Harpagus, de uma vez por todas (O Senhor das Aranhas/ ESC 190). Conan chega a Koth enquanto um nobre é possuído pelo feitiço da lendária Espada Escarlate, se tornando Thun'da, um feroz guerreiro da antiga Acheron. Thun'da resolve empreender uma vingança contra os antigos inimigos de Acheron e Conan acaba entrando em seu caminho. Num vilarejo, o Bárbaro reencontra Helliana e ambos fogem para Potosi, uma pequena aldeia kothiana. Seguindo Conan até Potosi, Thun'da acaba morto pelo Bárbaro, mas o Cimério é dominado pelo espírito da espada, se torna um novo Thun'da e massacra a aldeia. Helliana consegue despertar o antigo guardião de Potosi para enfrentar o Conan/Thun'da e obtém sucesso, pois o Bárbaro é libertado do encanto. Convidado para governar Potosi, Conan recusa, pois seu desejo é governar de um palácio, não de uma choupana (A Espada Escarlate/ ESC 193).

Na remota cidade de Zhamakand, perdida entre o mar Vilayet e os reinos ocidentais, Conan pretende roubar um fabuloso tesouro. O Cimério se envolve com a bela dançarina Zilliah e acaba descobrindo a sala do tesouro de Shaibar Khan. Em meio à invasão de uma tribo inimiga e um golpe de estado, Conan mal sai vivo da situação (Espadas de Zhamakand/ ESC 140). Seguindo para o oriente, ele serve brevemente a um lorde hirkaniano que, para azar de Conan, caiu em desgraça perante seu velho inimigo, o rei Yezdigerd. Quando o príncipe Zenghi, em nome de Aghrapur, massacra as tropas e até mesmo o filho de seu empregador, Conan cobra uma terrível vingança (História ainda inédita no Brasil). Conan é perseguido por vários guerreiros misteriosos, liderados pelo mascarado e desfigurado Rezak, que deseja colocar no rosto do Cimério um capacete revestido de pregos, vingando-se assim dos ferimentos que sofreu no passado. No final, é Rezak quem termina vestindo o elmo mortal (A Máscara da Vingança/ CB 43).